

MIKÉNT SEGÍTHET A JÁTÉKOSÍTÁS A TÁRSADALMI ÉRZÉKENYÍTÉSBEN?

Kiss Gergely

*Miskolci Egyetem, Gazdaságtudományi Kar, Gazdálkodástani Intézet,
PhD-hallgató, tanársegéd, kiss.gergely@uni-miskolc.hu*

Absztrakt

Az emberiségnek számos társadalmi kihívással kell szembenéznie, melyek közül az egyik legégetőbb probléma a mélyszegénység. Az elmúlt két-három esztendőben még inkább súlyosbodott a kérdés. A Covid-19 világjárvány következtében többen veszítették el megélhetésüket jelentő munkahelyüket, az energia- és üzemanyagárak növekedése és a magas infláció miatt a helyzet várhatóan még tovább romlik. Ehhez hozzájárulhat még a növekvő népességszám, a klímaváltozás és a folyamatosan növekvő igényeink. Ezen problémák kezelésében elengedhetetlen a társadalmi összefogás, a rászorulóknak megsegítése és az együttes cselekvés, a jó ügyért való tenni akarás előremozdítása. Ehhez azonban az szükséges, hogy a társadalom felismerje és kezelje a problémát, ehhez pedig kulcsfontosságú a társadalom érzékenyítése.

Jelen cikkben azt vizsgálom, milyen szerepe lehet a gamifikációnak a társadalmi érzékenyítésben. A gamifikáció a játékokra építkezik, hiszen a játék során felszabadultan és önfeledten tudunk kikapcsolódni, élményeket, tapasztalatokat szerezni, továbbá társas készségeinket és szociális kompetenciáinkat fejleszteni. A játék élményeket okozhat a fárasztó mindennapokban, az örömmel végzett munka pedig pozitív hatást válthat ki az emberekből. Kutatási kérdésem: hogyan tud egy játékosított program hozzájárulni ahhoz, hogy az emberek bele tudjanak helyezkedni a hátrányos helyzetű embertársaik helyzetébe, és ezáltal érzékennyé tudjanak válni a problémájukra. Vajon elindíthat-e egy ilyen program a valódi segítségnyújtás irányába, ösztönözhet-e valós cselekvésre. Kutatásomban egy érzékenyítő program tapasztalatait vizsgálom a résztvevők bevonásával. A vizsgálódás módszere megfigyelés és strukturált kérdőíves felmérés. A folyamat során a résztvevőkkel szakmai kerekasztalbeszélgetés keretében a tanulságokat is összefoglalom.

A publikációm azzal a céllal készítem el, hogy az elért eredmények segítséget nyújtsanak a helyi kisközösségek, civil szervezetek mellett újonnan létrejövő vagy már korábban működő szervezetek számára, továbbá sarkallja a társadalmat a problémák hatékony kezelésére.

Kulcsszavak: játékosítás, gamifikáció, gamification, mélyszegénység, érzékenyítés, szemléletformálás

1. A társadalmi problémákról

Az emberiség fejlődésével az új technológiák térnyerése folyamatosan megjelenik, melyekkel elértük azt, hogy a barlangokból kényelmes lakásokba, házakba költöztünk. Ezalatt pedig folyamatossá vált, hogy nap mint nap számos problémával, gonddal kell szembenéznünk, melyek emberfeletti társadalmi munkát és összefogást várnak el mindannyiunktól. A fejlődést támogató „...technológiai és gazdasági innovációk nem tudnak választ adni minden társadalmi kihívásra. A természeti, anyagi erőforrások egyre szűkebben állnak rendelkezésre, így szükségessé válik a befektethető javak minél észszerűbb, minél nagyobb társadalmi és gazdasági hatékonyságot elérő felhasználása. A hosszú távú megoldásokat igénylő társadalmi kihívások (például munkanélküliség, migráció, hátrányos helyzetű térségek) újszerű társadalmi együttműködések követelnek meg.” [1] 2017-ben a Világgazdasági Fórum (World Economic

Forum, továbbiakban röviden WEF) a 18-35 év közötti korosztályba tartozó fiataloknál mérte fel a világ legnagyobb gondjait, írja a Business Insider (2017). A kutatás során 186 országban, mintegy 31 ezer válasz alapján az első ábrán szereplő legégetőbb problémákat nevezték meg. A válaszadók szerint első helyre - akkor már harmadik éve töretlenül - a klímaváltozás került. Ezt a 31 ezer kitöltő 48,8 százaléka nevezte meg legfontosabbnak. Ezt követte az országok és az emberek közötti konfliktusok egyik eszköze, a háború (38,9 százalék), majd az egyének közötti jövedelmi egyenlőtlenségek következnek (30,8 százalék). A többi társadalmi probléma közül a szegénység, élelmiszer- és vízbiztonság, az oktatás, a biztonság és jólét hiánya mellett a munkanélküliség és a gazdasági lehetőségek hiánya mind az alapvető emberi működésünkkel kapcsolatosak, míg a vallási és a politikai konfrontációk egy magasabb szintű, főként a társadalmi berendezkedésekhez és a társadalmi normákhoz kötődő tényező [2].



1. ábra: A világ tíz legnagyobb problémája 2017-ben a WEF felmérése alapján

Forrás: Saját szerkesztés [3] adatai alapján

A 2017. évben az Európai Unió 30 milliárd euróval hozta létre a „Horizont 2020” kutatási és innovációs keretprogramját, melynek egyik pillére a társadalmi kihívások, ami a probléma-alapú megközelítést a különböző technológiai és tudományterületek tudásának és erőforrásainak együttes alkalmazásával valósította meg [4]. A támogatás alá eső területek között az alábbiak kaptak helyet:

1. *„Egészségügy, demográfiai változás és jólét;*
2. *Élelmiszerbiztonság, fenntartható mezőgazdaság és erdőgazdálkodás, tengerkutatás, tenger- és belvíz hasznosítási célú kutatás, valamint a biogazdaság;*
3. *Biztonságos, tiszta és hatékony energia;*
4. *Intelligens, környezetkímélő és integrált közlekedés;*
5. *Éghajlatváltozás, környezetvédelem, erőforrás-hatékonyság és nyersanyagok;*
6. *Európa a változó világban - Inkluzív, innovatív és reflektív társadalmak;*
7. *Biztonságos társadalmak – Európa és az állampolgárok szabadságának és biztonságának védelme.”* [5]

A felsorolt elemek az említett 2017-es WEF kutatáshoz, illetve az Egyesült Nemzetek Szervezete Millenniumi Fejlesztési Céljaihoz (Millennium Development Goals, röviden: MDG) is kapcsolódnak. Utóbbi célok között, - melyek a második ábrán láthatóak és 2000-ben fogadták el őket -, 8 elemet szerepeltettek. Ezen célkitűzések az idő múltával 17 Fenntartható Fejlődési Célra (Sustainable Development Goals, röviden SDG) nőttek ki magukat, amelyeket további 169 alcélra tagoltak. A célrendszert 193 ország fogadta el 2015-ben azért, hogy 2030-

ig „...véget vessenek a szegénységnek, kezeljék az egyenlőtlenségeket és megbirkózzanak a klímaváltozással”. [6] A célok teljesülését folyamatos riportálás és beszámolás övezi, valamint hazai szinten is megtörténik a nyomkövetés, így kap szerepet a Központi Statisztikai Hivatal, valamint az Országgyűlés tanácsadó, érdekegyeztető szerveként működő Nemzeti Fenntartható Fejlődési Tanács, ami már 2013-ban kidolgozta a Nemzeti Fenntartható Fejlődési Keretstratégiát.



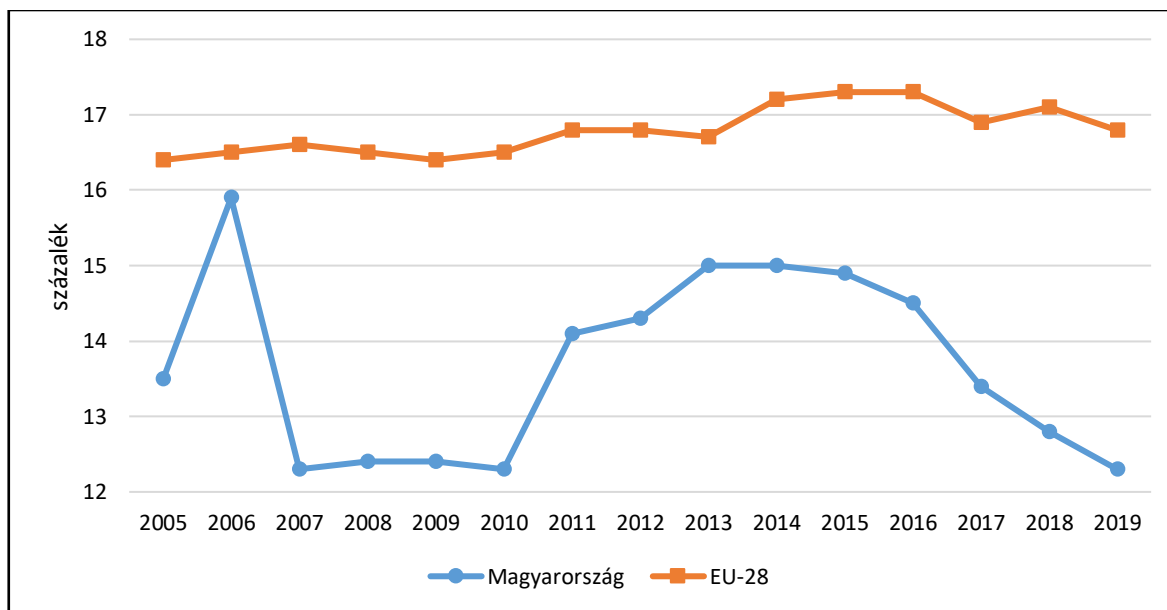
2. ábra: A Millenniumi Fejlesztési Célok

Forrás: United Nations Information Service (UNIS) [7]

A társadalmi kihívások közül az egyik legégetőbb probléma a mélyszegénység. Ahogy láthatjuk, több listán is az élen jár. Ezért megnéztem, hogy milyen adatok, információk lelhetők fel a szegénységgel kapcsolatosan. A szegénységnek többféle definíciója is létezik [8, 9, 10]. Az egyik legismertebb: „A szegénység a megfelelő életszínvonal fenntartásához és más – polgári, kulturális, gazdasági, politikai és szociális – jogok érvényesítéséhez szükséges erőforrások, képességek, választási és érdekvédelemmel való részvétel lehetőségei és a biztonság tartós vagy krónikus hiányát jelenti.” [11] Az irodalmi meghatározáson túl a szegénység megállapításához kapcsolódó módszertant és a szegénységi küszöböt is figyelembe kell venni. Meg kell említeni az abszolút (a jövedelem alapján nem éri el a megfelelő életszínvonalhoz elegendő minimális értékeket) és a relatív („...az egyének vagy háztartások tekintendők szegénynek, amelyek jövedelme és anyagi forrásai elmaradnak az adott társadalmi környezetben elfogadottnak, megfelelőnek tekintett szinttől”) szegénységet. Ezek közül utóbbit értik Európában a szegénység meghatározása alatt [12]. Jelenleg a Világbank által közreadott értéket fogadják el sokan, ami az 1,90 dollár/nap alatti jövedelmet tekinti az abszolút szegénység határértékének, ez közel napi 7-800 forintot jelent [13].

A KSH a szegénységi küszöb értékére vonatkozó adataiban az alábbi meghatározással él: „az egy fogyasztási egységre jutó (ekvivalens) jövedelem mediánjának 60 százaléka vásárlóerő-paritáson, euróban és nemzeti valutában kifejezve.” A szegénységi küszöb értéke az egy személyes háztartás esetén 2019-ben 1 119 752 forint (azaz 3 511 euró) volt, ami 2009-hez viszonyítva 57 (az euró esetében 23) százalékkal nőtt [14].

A szegénység további elemzéséhez a szegénységi arány változása ad támpontot, ami meghatározza az adott ország lakói közül a „...mediánjövedelem 60%-ánál kevesebb jövedelemmel rendelkező háztartásokban élők arányát a teljes népességre vetítve. A mediánjövedelmet úgy kapjuk meg, hogy jövedelmük alapján sorba rendezzük a személyeket, és az az összeg lesz a mediánjövedelem, amely alatt és fölött a sorba rendezés után ugyanannyi személy található.” [15]

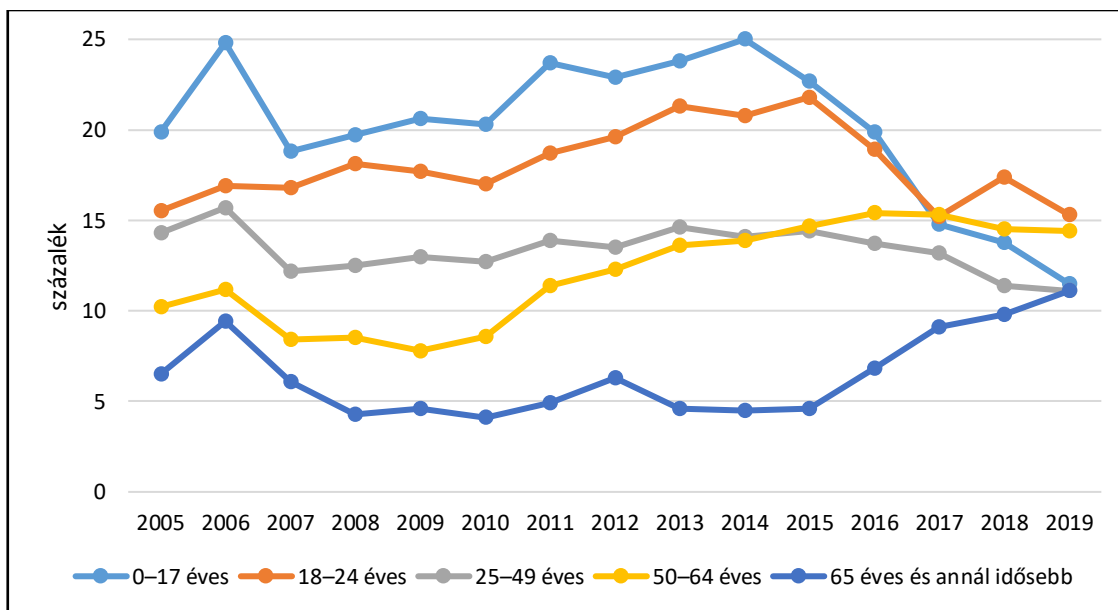


3. ábra: A szegénységi arány alakulása százalékban 2005-2019 között Magyarországon és az Európai Unió 28 tagállamában

Forrás: saját szerkesztés [15] adatai alapján

Az 1990-ben világszerte a mélyszegénységben élők száma 36 százalékról 2015-re 10 százalékra csökkent. A változás üteme most lassul, amit a koronavírus által előidézett válság, az orosz-ukrán konfliktus befolyásol, és féltő, hogy megfordítja a szegénység elleni küzdelem több évtizedes előrehaladását. Ezt erősíti meg Sumner és szerzőtársai (2020) az UNU World Institute for Development Economics Research által 2020-ban publikált kutatása is, amiben arra hívják fel a figyelmet, hogy a világiárvány gazdasági következményei akár félmilliárd emberrel, vagyis a teljes emberiség nyolc százalékával növelhetik a globális szegénységet [16]. Ez az érték azt jelenti, hogy az elmúlt közel harminc év után először most nőne a világ szegényeinek száma [17]. Az adatok alapján a világ népességének tíz százaléka (körülbelül 700 millió ember) él ma szegénységben, legjelentősebb részük a szubszaharai Afrikában (38 százalék), majd Óceánia (20 százalék), Közép- és Dél-Ázsia (12 százalék) következik. Észak-Afrikában és Nyugat-Ázsiában 3, Latin-Amerikában és a Karib-térségben 2,2, Kelet- és Délkelet-Ázsiában 1,7 százalék volt 2019-ben a szegények száma. A megnevezett területek közül egynél történt a publikált adatokban kedvezőtlen változás: Észak-Afrika és Nyugat-Ázsia adatai közel megduplázódtak 2010 és 2018 között - 1,6 százalékról 3 százalékra változtak az értékek [18]. A hazai és Európai Unió értékeit tekintve a harmadik ábrán láthatjuk az adatsorok tendenciáját. Ezen mutatószám szerint Magyarországon a vizsgált időszak tizenöt évében a szegényebb polgárok száma alacsonyabb volt az uniós átlagnál. A 2008-as gazdasági válság hatása a diagramon kirajzolódik, aminek következtében főként a magyar adatok nőtték 2-3 százalékkal, azonban a 2015. évtől kezdődő értékek már csökkenést mutatnak.

Az adatokat korosztályi összetétel bontásban a negyedik számú ábra mutatja be, amin a legfiatalabb korcsoport, a 0-17 évesek aránya volt a legmeghatározóbb a vizsgált időszak 2005-2016 éveiben. Három korcsoportban (0-17, 18-24, 25-29 év) 2015-től csökkenés tapasztalható, míg az 50-64 éves korosztály tekintetében a 2009-es minimumponttól (7,8 százalék) kezdve folyamatos növekedés tapasztalható 2016. évig. A 65 évesek és annál idősebbek adatainál is lassú növekedés tapasztalható. A már rendelkezésre álló 2021. évi adatok esetében (rendre a korcsoportoknál 9,5; 12,9; 10; 14,8; 15 százalék) a három fiatalabb korosztály értéke tovább csökkent, míg az 50 évesek vagy annál idősebbek helyzete romlott.



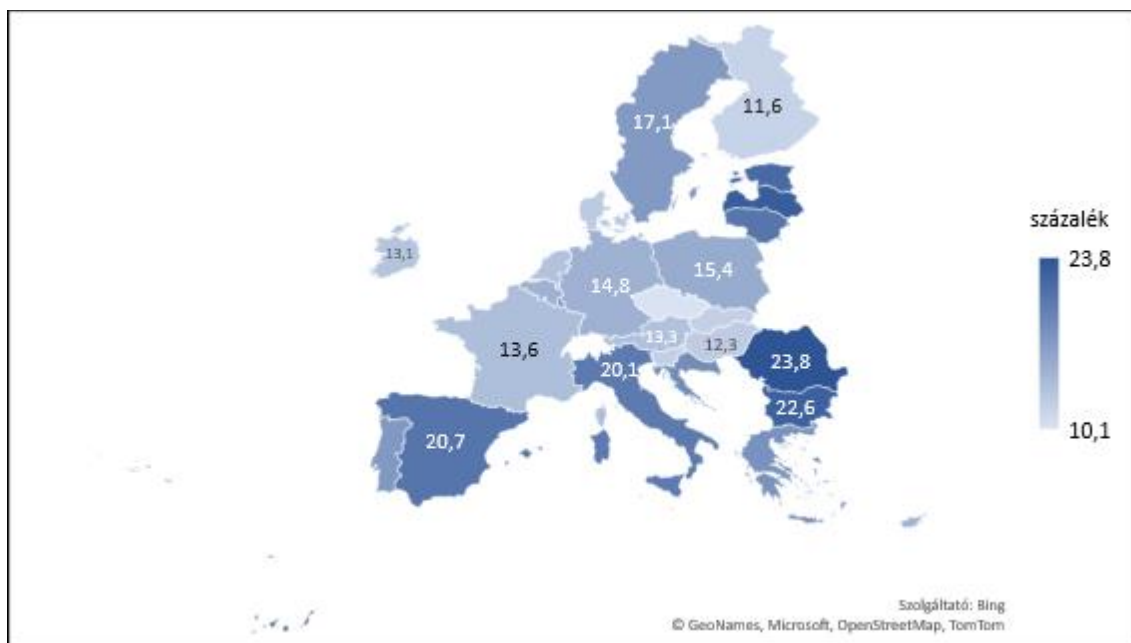
**4. ábra: A magyarországi szegénységi arány alakulása
2005-2019. években százalékban kifejezve**

Forrás: saját szerkesztés [15] adatai alapján

Az ötödik számú ábrán az Európai Unió 2019. évi adatok tekinthetők meg. Ezek alapján az Európai Unió lakosságának 16,8 százaléka élt a relatív jövedelmi szegénységi küszöb alatt. „A szegénységi arány meglehetősen stabil volt 2005 és 2010 között, 16,4, illetve 16,5%, 2011 óta azonban kismértékben növekedett. 2019-ben a szegénység tekintetében az Európai Unió országai közül Románia (23,8 %), Lettország (22,9%) és Bulgária (22,6%), voltak a legkedvezőtlenebb helyzetben.” A térképdiagramról látható, hogy a Visegrádi országok (V4) közül egyik tag sem éri el az uniós 17,2 százalék értékét: Szlovákia 11,9 százalékkal a második, Magyarország 12,3 százalékkal a harmadik legjobban teljesítő ezen országok között. A teljes összehasonlításban a legkisebb értéket a Cseh Köztársaság érte el 10,1 százalékkal, dobogós még Finnország 11,6 százalékos eredményével. A magyar adat a nemzetközi összehasonlításban az átlag alatt és az öt legkisebb értékkel rendelkező ország között lehet fel [15].

Joggal merül fel bennünk, hogy miért fontos a szegénységgel foglalkozunk. Ahogy olvashattuk, a világ népességének tíz százaléka él szegényként. A szegénység negatív érzettel társul és gyakran magával hozza a tehetetlenség és kirekesztettség érzetét, hátrányos megkülönböztetést, elszigetelődést okoz a családtól, a barátoktól, a közösségektől. Az alapvető szükségletek, például fiziológiai szükségletek, tanulás, egészségügyi (gyógyszervásárlási, orvosi, fogorvosi) szolgáltatások kielégítése nehézséget okoz. Tartozások, fizetési nehézségek állhatnak fent a közüzemi díjak, banki követelések esetében, uzsora- vagy más bűncselekmény áldozatává is válhat a szegénységben érintett. A tudás- és ismerethiányból eredően fennáll az információk elmaradása is akár a segítség, akár a támogatások kérése terén [19].

Véleményem szerint a szegénység problémájának kezelésében elengedhetetlen a társadalmi összefogás, a rászoruló megsegítése és az együttes cselekvés előremozdítása. Ehhez szükséges, hogy a társadalom felismerje és kezelje a problémát, amihez pedig kulcsfontosságú annak érzékenyítése.



5. ábra: A szegénységi arány Európai Unióban 2019-ben százalékban kifejezve

Forrás: saját szerkesztés [15] adatai alapján

2. A gamifikáció szemléletének ismertetése

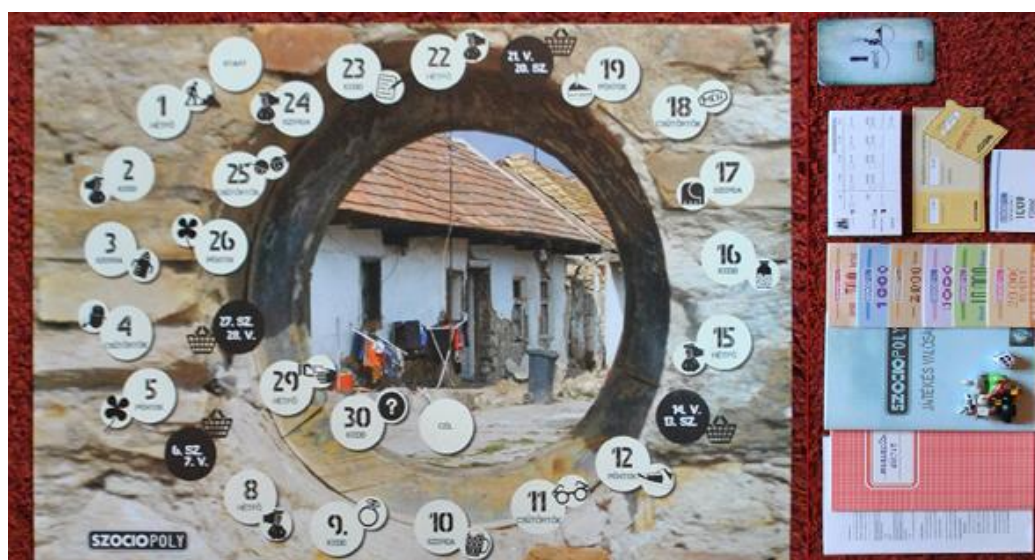
A gamifikáció a játékokból indul ki, hisz ezáltal önfeledten tudunk élményeket, tapasztalatokat szerezni, sőt társas készségeinket és szociális kompetenciáinkat fejleszteni. A játék élményekhez juttathat minket a fárasztó hétköznapiokon, a szívesen végzett munka pedig pozitív hatást válthat ki az érintettekben.

Az angol kifejezés a világ több nyelvén eltérő fordítással épült be a köztudatba. Az angol gamification kifejezést Magyarországon a legelterjedtebben a játékosítás szónak feleltetjük meg. A gamifikáció az elmúlt közel húsz esztendőben sok mindent átért, számos területen alkalmazták sikerrel, például az egészséges életmód, az emberi erőforrások (HR), a közlekedés terén, a tantermi vagy vállalati oktatások, tréningek során, a vásárlások ösztönzése, visszajelzések adása kapcsán [20]. Továbbá kutatásaim alapján arra az eredményre jutottam, hogy a társadalmi kihívások kezelésében is segítségünkre lehet a gamifikáció [21]. Az idők során több definíciót is alkottak a kutatók, viszont ezt a sokszínűséget árnyalja, hogy jelenleg nincs egységes gamifikáció fogalom meghatározás. Kapp (2012) definíciója a játékalapú működésre, elvekre és gondolkodásra épít, ahol a játék esztétikai és tervezői sajátosságok is megjelennek, hogy az emberek megoldjanak egy problémát, valamint tanuljanak a cselekvéssorozatokból [22]. A játéktervezés fontosságát [23, 24, 25] munkáiban is láthatjuk. Gondolkodásom középpontjában a Gartner (2014) vállalat fogalmi meghatározása áll. Ez a fogalom a játékmechanizmusokból és a játéktervezésből indul ki figyelve arra, hogy a játékosítás folyamatában résztvevő elkötelezettsége, motivációja növekedni tudjon [26].

A gamifikáció relevanciáját az élet több területén is felfedezhetjük, hiszen ez egy szemlélet, amely a motiváción alapszik és hajtóerőként működik. Azt is kimondhatjuk, hogy nem minden játékmechanizmus szórakoztató, de ha jól kombináljuk a megismert folyamatokat és megfelelően tervezünk, azzá tehető. A játék nem attól szórakoztató, hogy minden eleme ilyen, hanem attól, hogy a részek összessége alakít ki bennünk élményt [27, 28].

3. A Szociopoly - játék és valóság

A szegénység, mint fontos társadalmi probléma kezeléséhez a játékosítás hozzájárulhat. Korábban az Emberi Erőforrások Minisztériuma (EMMI), majd a Családokért felelős tárca nélküli miniszter hatásköréhez tartozóan, jelenleg a Belügyminisztériumban tartja fenn a kormány a Család, Esélyteremtő és Önkéntes Házak (CSEÖH) országos hálózatát. A hálózat kiemelt feladata a társadalmi attitűdformálás, a meglévő előítéletek leküzdése, az előítéletesség kialakulásának megakadályozása az ifjúság körében. Emellett a megyei irodák szerepet vállalnak az esélyteremtés területén tevékenykedő civil és egyéb szervezetek, valamint az önkormányzatok és munkáltatók közötti partnerség-építésben, pályázati programok generálásában, szakmai műhelyek, képzések, konferenciák, tréningek, családi életre nevelő programok, gyakorlati családsegítő szolgáltatások szervezésében. A hálózat tagjai évente megújuló kínálattal nyitnak az állampolgárok felé, fő célcsoportjuk a fiatalság. Több éve használják a magyar fejlesztésű Szociopolyt, ami egy olyan interaktív társasjáték, melynek során a szegénységgel, mélyszegénységgel kapcsolatos kérdések megfogalmazására, az ezekre adott sztereotip válaszok ártértékelésére kínálkozik tapasztalati lehetőség. A negyedik ábrán a játékhoz használt játékfelületet és a szükséges kiegészítőket láthatjuk.



6. ábra: A Szociopoly játék

Forrás: <http://www.szociopoly.hu/> [29]

A játékot ajánlott négy-hat fős csapatokkal (a játékban családokkal) játszani, akik valós anyagi helyzetből kiindulva (például családi pótlék, közmunka, alkalmi munkavállalásból származó jövedelem) élik át egy kis faluban egy szegényebb sorsú család egy hónapját. A játék során cél a résztvevők érzékenyítése, és hogy könnyebben tudjanak az érintettekkel kapcsolatot kialakítani. A nevezett gamifikációs példa kulcsa abban rejlik, hogy a játék valóságos eseteket mutat be, és valódi helyzetek elé állítja a résztvevőket (például választás a feketemunka vagy a bejelentett munka között, megkeres-e uzsort a kölcsönfelvétel céljából stb.). Első kézből a szegénység megtapasztalásának élményét nyújtja, a felelősségteljes gazdálkodás fontosságát mutatja meg és kiemeli, hogy a segítség nyújtása mennyit jelent a rászorulóknak. A játék utólagos hatásának tudható be, ha helyi összefogások alakulnak, melyek enyhíthetik és hosszabb távon akár meg is szüntethetik a szegénységet.

A társadalmi problémák további innovatív megoldásaira számos példa hozható fel, amit [30, 31] munkáiban is olvashatunk. Amennyiben ezen gamifikációs jó gyakorlatok akár egyénileg,

vagy csoportosan még jobban el fognak terjedni, segítségükkel egyre több társadalmi problémát tudunk rendezni, valamint ezáltal tudásra szert tenni, hogy így tegyük jobbá a világunkat.

4. A felmérés módszertanának ismertetése

Vizsgálatom során arra a kérdésre kerestem a választ, hogy hogyan tud egy játékosított program hozzájárulni ahhoz, hogy az emberek bele tudjanak helyezkedni a hátrányos helyzetű embertársaik helyzetébe, és ezáltal érzékennyé tudjanak válni a problémájukra. További kutatási feltevésem volt, hogy vajon elindíthat-e egy ilyen program a valódi segítségnyújtás irányába, ösztönözhet-e valós cselekvésre.

A vizsgálódás módszere megfigyelés és strukturált kérdőíves felmérés formájában valósult meg, továbbá a folyamat során a résztvevőkkel szakmai kerekasztalbeszélgetés keretében a tanulságokat is összefoglaltam. Egy háromrészes saját összeállítású, önkitöltős, anonim, negyvenöt kérdéses kérdőívet készítettem, melyben a demográfiai kérdésekre az adatok elemzése céljából kérdeztem rá, majd az előismeretek felmérése történt meg. A játék után a tanulságok, a javaslatok megértése végett tettem fel kérdéseket. A kérdőívben többféle kérdéstípussal mértem fel a résztvevők gondolatait, így alkalmaztam dichotóm eldöntendő, egy- és több kimenetelű zárt, nyitott kérdéseket, valamint 1-6 közötti Likert skálát is. A felmérés célja az volt, hogy egy társadalmi kihívást kezelő eszköz tesztelése történjen meg, a résztvevők érzékenyítése a témában megvalósuljon és érzéseik, gondolataik rögzítésre kerüljenek. Másodlagos célkitűzés volt, hogy a felmérés kisebb körben történő kipróbálására sor kerüljön, azzal a céllal, hogy a jövőben nagyobb csoportoknál is alkalmazhassuk a mérést és az összehasonlítást.

5. A felmérés eredményeinek bemutatása

A vizsgálat nem volt reprezentatív, a megállapítások a megkérdezettek álláspontját képviselik. A felmérés tényleges lefolytatása előtt öt fős próbatesztelés történt meg, hogy a szükséges részek pontosításra kerülhessenek. A demográfiai adatokat tekintve a résztvevőkről azt kell tudni, hogy egy tizenegy fős közösség, akik hátrányos helyzetű térségben élők és a közoktatás területéhez kötődnek. 82 százalékuk ismer mélyszegénységben élő embert. Iskolai végzettségüket tekintve a résztvevők közül három főnek érettségi, négy főnek technikumi, szakmai bizonyítványa van, alapképzési/főiskolai vagy posztgraduális szakirányú oklevéllel pedig szintén négy fő rendelkezik. Korosztályi összetételt tekintve 28-59 év közöttiek voltak a kitöltők, az átlagéletkor 44 év. A válaszadók a felmérés kitöltése során mindannyian alkalmazásban álltak, közülük heten voltak már munkanélküliek életük során.

A játék előtti kérdéssor első kérdésében a WEF (2017) kutatásában megjelölt problémák közül jelölhették meg a válaszadók a legégetőbbeket [3]. A válaszadás során több választ is megadhattak a kitöltők, ezeket az első számú táblázat szemlélteti. A rangsor megállapításában az előfordulások száma volt a döntő, a klímaváltozás, a háborúk és a jövedelmi egyenlőtlenségek az első három helyre kerültek mindkét rangsorban. A legnagyobb rangsorbeli különbség a vallási konfliktusok esetén látható (öt hellyel került hátrébb a kitöltők döntése alapján), míg a szegénységet négy hellyel kevésbé égetőnek nevezték meg az érintettek. Az „egyiket sem” és az „egyéb” válaszokat senki nem jelölte meg.

4. táblázat: A világ problémáinak rangsorolása

Rangsor		Probléma megnevezése	Megjelölések száma összesen (darab)
a WEF (2017) alapján	a kitöltők alapján		
1	1	Klímváltozás	8
2	2	Háborúk	7
3	3	Jövedelmi egyenlőtlenségek	6
6	4	Kormányzati korrupció	4
10	5	Munkanélküliség és a gazdasági lehetőségek hiánya	4
8	6	Az oktatás hiánya	3
9	7	Biztonság és jólét hiánya	3
4	8	Szegénység	3
7	9	Élelmiszer- és vízbiztonság hiánya	2
5	10	Vallási konfliktusok	2

Forrás: saját szerkesztés

Ezt követően arra kértem a válaszadókat, hogy Magyarország vonatkozásában jelöljék meg, hogy mi a három legnagyobb probléma. Az első helyen a munkanélküliség és a gazdasági lehetőségek hiányát jelölték meg a válaszadók, míg a második dobogós helyre az oktatás hiánya, végül a harmadikra a klímaváltozás gondja került. A résztvevők jelentős többsége (kilenc fő) nagyon súlyos gondnak, égető társadalmi problémának tartja a mélyszegénységet, valamint maguk is találkoztak mélyszegénységgel érintettekkel. Kérdésként szerepelt, hogy „*Véleménye szerint kinek a feladata megoldani a mélyszegénység kérdését?*”. A megjelenített válaszlehetőségeket 1-6 értékű Likert skálán értékelhették, ahol az egyes érték a kevésbé, míg a hatos érték a nagyon jelentős minősítést jelentette. A válaszok közül kitűnik, hogy a megkérdezettek nagy része (hat fő) 6 értékkel az állam, kormány feladatának tartja a megoldást megtalálni a mélyszegénység problémájára.

Az egyénnek, illetve az egyén családjának feladatát a válaszadók az 5 medián értékben állapították meg. Az önkormányzatok feladatának 4 értéket adtak a leggyakrabban, az átlagos pont 3,5 lett. Kevésbé tartották feladatmegoldónak a válaszadók a helyi közösségeket és a munkahelyeket.

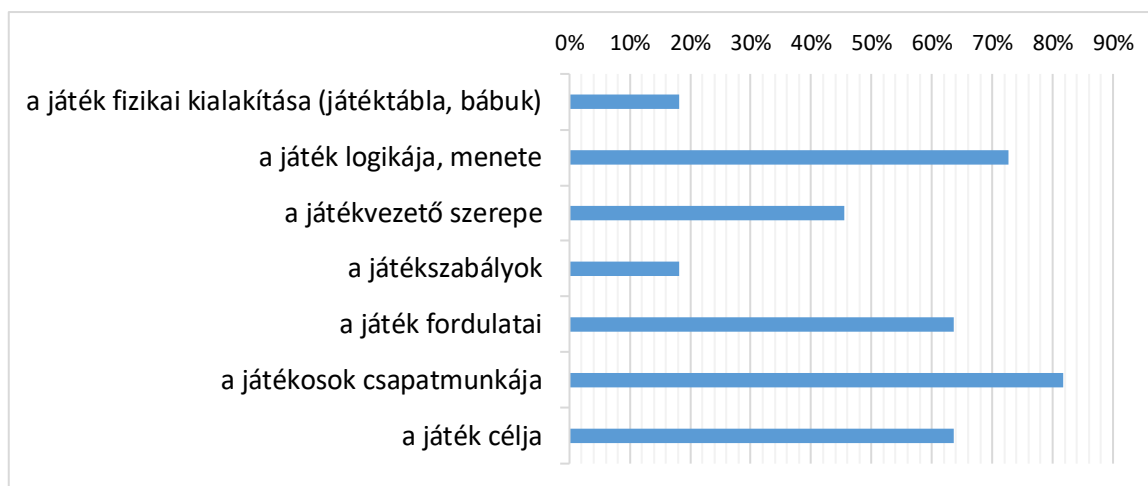
A játékosítást többen ismerik, de a Szociopolyval még nem találkoztak. A gamifikáció oktatási formájával (játékosított tanulási lehetőség iskolai és nem iskolai környezetben) találkoztak a legtöbben.

A játék normál menetrend szerint zajlott le. Kirívó esemény, vita nem volt. A játékszabályokat a létrehozott családok megértették, közösen hoztak döntéseket, egymást meghallgatták. Egy-egy játékkártya hangos örömet, némelyik szomorúságot váltott ki az érintettekben. A résztvevőkkel egy hónapot sikerült végigjátszani a másfél órás rendelkezésre álló időkeret kihasználásával.

A Szociopoly után a kérdőív harmadik részét is kitöltötték a résztvevők. Arra a kérdésre, hogy mennyire fontos a mélyszegénységgel foglalkozni átlagosan 5,1 értéket adtak (a 1-6 értékű skálán az egy a legkevésbé, míg a hat a nagyon értéket jelentette). A játék segítségével a résztvevők látásmódja formálódott, az előbb nevesített skála értékeinek segítségével 5 ponttal jelölték meg az érintettek a hatást. A valóság megjelenítése szintén skálás kérdésként jelent meg, melyre átlagosan 4,6 érték adódott. A résztvevők a játék segítségével (átlagosan 4,5-5 pont) jelentősen bele tudják képzelni magukat a mélyszegénységbe.

Örömmel láttam, hogy a gamifikáció ezen eszközét a felelősségteljes gazdálkodás fontosságának hangsúlyozására is többen magas szintre értékelték: 4-6 között alakultak a

pontértékek, átlagosan 5,5 értéket adtak erre a kérdésre, a módusz a 6 pont volt. A játék elemeit több válasz megjelölésével értékelhették a válaszadók, melyeket a hetedik számú ábrán láthatunk. A legjobban a résztvevőknek a csapatmunka és a játék logikai kerete, menete tetszett. A játék célja (a mélyszegénység megtapasztalása) és fordulatai (a szerény körülmények között élő család mindennapjai) holtversenyben 63,6 százalékot értek el, míg a játékvezető szerepe kicsit kevesebb, mint a társaság felének tetszett. A jövőben a játék készítőinek a játéklap fizikai megújítására és a játékszabályok pontosítására érdemes fejlesztést eszközölniük. Olyan válasz nem született, amely szerint egyik elem sem tetszett volna valakinek. Jelentősebb további változtatási észrevétel nem született.



7. ábra: A Szociopoly elemeinek értékelése

Forrás: saját szerkesztés

A résztvevők a játék után egyhangúan ajánlanák azt mások számára is, jó lehetőségnek tartják a társadalmi érzékenyítésre a Szociopolyt. Megkérdeztem azt is, hogy kiknek ajánlanák a játékot, a válaszok alapján gyerekeknek, családoknak, az állam munkavállalóinak, a helyi közösségek, illetve a kormány képviselőinek, továbbá a pedagógusoknak, óvodai, iskolai alkalmazottaknak is érdemes a játékot kipróbálniuk.

A játékosoknak a legmeglepőbb a váratlan, a reális és sok esetben szigorú valóságos helyzetek bemutatása volt. A nyolcadik számú ábrán a résztvevőktől kért értékelő kifejezések láthatóak, melyekből kitűnik, hogy többen elgondolkodtatónak és meghökkentőnek tartják a Szociopolyt, de többször jelentek meg a ráébresztő és a tanulságos szavak is.



8. ábra: Egy-egy kifejezés a Szociopoly játékról

Forrás: saját szerkesztés

Az utolsó kérdésblokkban nyitott kérdéseket tudtak befejezni a résztvevők saját gondolataikkal kiegészítve. Innen kiemelendő, hogy „A Szociopoly során megtapasztaltam...” kérdésnél többen jelezték, hogy fontos az előre tervezés, rámutattak a kilátástalanság érzésére, melyben a szegényebb sorsúak élnek, illetve a közmunkából élők nagyon kevés bére is megjelent a válaszok között. „A játékban szerzett tapasztalataim alapján a jövőben...” mondat kiegészítésekor többen azt írták, hogy együttérzőbb, elfogadóbb polgárok lettek és a segítségnyújtás szorgalmazását támogatják. Többen a tudatosabb költekezést, a toleránsabbá válást emelték ki a játéknak köszönhetően.

A felmerült gondolatokat egy rövid kerekasztalbeszélgetésben is összegeztük, ahol a tanulságokat és a felmerült kételyeket is sikerült megbeszélni. Összevetettük az előzőleg tapasztalt érzéseket és az utóhatásokat, illetve a háromrészes kérdőívről is esett szó. Mindent összevetve sikeres alkalmat zárhattunk le, hiszen elérte a célját: a résztvevők szakmai és közösségi kompetenciái fejlődtek, valamint az érzékenyítés is megtörtént. Úgy gondolom, hogy a jövőben könnyebben tudnak a társadalom érintettjeivel kapcsolatot kialakítani. A program sikerességét mutatja az a számos kérdés, amit megvitatunk a játék közben, illetve végén, valamint az alkalmon látott mosolygós arcok.

6. Összefoglalás, záró gondolatok

A tanulmány célja az volt, hogy számot adjon a gamifikáció szemléletének népszerűségéről és bemutassa, hogy milyen eszközzel képes a társadalom szolgálatába állni, a társadalmi kihívásokra hatásos választ adni. A téma fontosságát könnyen átérezhetjük, hiszen az egyre bonyolultabbá váló mindennapjainkban a játékok hozzájárulhatnak ahhoz, hogy csökkenteni tudjuk a társadalmi egyenlőtlenségeket. Jó gyakorlatként szolgálhat a Szociopoly a jövőben közösségek együttes érzékenyítésére a mélyszegénység szempontjából. A játékosítás alkalmazásával a nehéznek tűnő gondok is kezelhetőbbé válnak.

Köszönetnyilvánítás

Ezúton szeretném megköszönni Dr. Horváth Ágnes (Miskolci Egyetem Gazdálkodástani Intézet) egyetemi docensnek cikkem megírása során tanúsított, valamint a lektorálás során végzett munkáját.

Irodalomjegyzék

- [1.] Varga, K.: A társadalmi innováció mérhetőségének kihívásai, Doktori (PhD) értekezés, Miskolci Egyetem, 2020. p. 15.
- [2.] Business Insider: The 10 most serious problems in the world, according to millennials, 2017. Letöltve: 2021. október 15-én, elérhető: <https://www.businessinsider.com/world-problems-most-serious-according-to-millennials-2017-8>
- [3.] WEF: Global shapers annual survey, 2017. Letöltve: 2020. október 15-én. http://shaperssurvey2017.org/static/data/WEF_GSC_Annual_Survey_2017.pdf
- [4.] Európai Unió: 30 milliárd euró a társadalmi kihívások terén alkalmazott új megoldásokra és az áttörést jelentő innovációra, 2017. Letöltve: 2022. január 17-én, elérhető: https://ec.europa.eu/commission/presscorner/api/files/document/print/hu/ip_17_4122/IP_17_4122_HU.pdf
- [5.] Európai Unió: III. Társadalmi kihívások, 2017. Letöltve: 2022. január 17-én, elérhető: <http://www.h2020.gov.hu/iii-tarsadalmi-kihivasok>
- [6.] UNIS: Fenntartható Fejlődési Célok, 2022. Letöltve: 2022. május 9-én, elérhető: https://unis.unvienna.org/unis/hu/topics/sustainable_development_goals.html
- [7.] UNIS: Millenniumi Fejlesztési Célok, 2022. Letöltve: 2022. május 9-én, elérhető: <https://unis.unvienna.org/unis/hu/topics/2013/mdg.html>
- [8.] Péter, L.: Vázlatok a szegénység szociológiájához. Kolozsvári Egyetemi Kiadó, Kolozsvár, Ötödik fejezet: Mi a szegénység?, 2006. p.142. Letöltve: 2022. június 19-én, elérhető: https://adatbank.ro/html/cim_pdf382.pdf
- [9.] Vértesy, L.: Jogi és adósságkezelési ismeretek, Budapest, Magyarország: GEI Gazdaságelemző Intézet Kft., 2021. p. 92.
- [10.] Zamfir, E. – Zamfir, C. (szerk.): Politici sociale. România în context european. Alternative Buc. 1995. p. 15.
- [11.] Egyesült Nemzetek Szervezete: A szegénység és a Gazdasági, Szociális és Kulturális Jogok Nemzetközi Egyezségokmánya, E/C.12/2001/10., 2001. Letöltve: 2022. június 20-án, elérhető: <https://digitallibrary.un.org/record/442869>
- [12.] Európa Tanács: Szegénység, 2022. Letöltve: 2022. május 9-én, elérhető: <https://www.coe.int/hu/web/compass/poverty>
- [13.] Világbank: Measuring Poverty, 2022. Letöltve: 2022. június 15-én, elérhető: <https://www.worldbank.org/en/topic/measuringpoverty>
- [14.] KSH: 2.6.1. Jövedelem-eloszlás, szegénység (2006–2019), 2021. Letöltve: 2022. május 9-én, elérhető: https://www.ksh.hu/thm/2/indi2_6_1.html
- [15.] KSH: 1.5. Szegénységi arány, 2022. Letöltve: 2022. június 19-én, elérhető: <https://www.ksh.hu/ffi/1-5.html>
- [16.] Sumner, A., Hoy, C. & Ortiz-Juarez, E.: Estimates of the impact of COVID-19 on global poverty. In WIDER Working Paper 2020/43. Helsinki: UNU-WIDER. <https://doi.org/10.35188/UNU-WIDER/2020/800-9>
- [17.] Egyesült Nemzetek Szervezete: Goal 1: End poverty in all its forms everywhere, 2022. Letöltve: 2022. május 18-án, elérhető: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/poverty/>

- [18.] Egyesült Nemzetek Szervezete: The Sustainable Development Goals Report 2019, p. 24. Letöltve: 2022. június 22-én, elérhető: <https://unstats.un.org/sdgs/report/2019/The-Sustainable-Development-Goals-Report-2019.pdf>
- [19.] European Anti-Poverty Network: Poverty: what is it?, 2022. Letöltve: 2022. június 19-én, elérhető: <https://www.eapn.eu/what-is-poverty/poverty-what-is-it/>
- [20.] Zichermann, G. and Linder, J.: Gamification: Az üzleti játékok forradalmasítása, 2013. pp. 91-94., Z-Press Kiadó, Miskolc, ISBN: 978-963-9493-69-8
- [21.] Kiss, G.: A gamifikáció szerepe a társadalmi kihívások kezelésében, Információs Társadalom XXI, (1) 2021: pp. 125–142. <https://dx.doi.org/10.22503/inftars.XXI.2021.1.5>
- [22.] Kapp, K. M.: The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco, CA: Wiley. 2012. p. 10
- [23.] Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011): From game design elements to gamefulness: defining gamification. In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments 2011. pp. 9-15. ACM
- [24.] Zichermann, G. and Cunningham, C.: Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Sebastopol: O'Reilly Media. 2011. p. XIV. ISBN: 978-1-449-39767-8
- [25.] Werbach, K., and Hunter, D.: For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Philadelphia: Wharton Digital Press. 2012. p. 26.
- [26.] Gartner vállalat: „Gartner Redefines Gamification.” Gartner, 2014. Letöltve: 2020. február 20-án, Elérhető: https://blogs.gartner.com/brian_burke/2014/04/04/gartner-redefines-gamification/
- [27.] Pusztai, Á.: Gyakorlati játékosítás, 2018. p. 77. Veszprém: Kollektíva.
- [28.] Kiss, G.: Játék a munkában: Meddig hajtóerő és mikortól teher? In Jogok és lehetőségek a társadalomban. 2020. pp. 150–160. Letöltve: 2021. március 18-án, elérhető: <http://www.irisro.org/tarstud2020junius/34KissGergely.pdf>
- [29.] GYERE - Gyerekesély Közhasznú Egyesület: www.szociopoly.hu. 2022. Letöltve: 2022. március 1-jén.
- [30.] Sitas, E.: Gamification as tool to raise sociocultural awareness, 9th International Conference in Open & Distance Learning 2017. pp. 275-281. <http://dx.doi.org/10.12681/icodl.1123>
- [31.] Szegedi, E.: Játékosított CSR megoldásokkal az Európa 2020 célok eléréséért, In Minőség és Megbízhatóság, 2017. (3), pp. 300-307.

Lektorálta: Dr. Horváth Ágnes, egyetemi docens, Miskolci Egyetem, Gazdálkodástani Intézet